GAME BOY ADVANCE™



LICENSED BY

**Nintendo®**






THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

## Game Boy Advance Game Pak conforms to:

ÒTOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

ÒEMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

## Sådan kommer du i gang

1. Sluk for Power-knappen på din Game Boy Advance™. Isæt eller udtag aldrig en spillekassette, når der er tændt for strømmen (ON).
2. Isæt Pixeline spillekassetten i Game Boy Advance™ spillekassetteslot'en. Tryk spillekassetten ind til den er på plads.
3. Tænd for strømmen (ON). Game Boy Advance™ skærmen vises efterfulgt af licensskærmbilleder og udgiver- og udviklerskærmbilleder (hvis de ikke vises, skal du starte forfra fra billede 1).
4. Et skærmbillede med Pixeline i Pixieland vises efterfulgt af et skærmbillede med hovedmenuen.

## Hovedmenu

I hovedmenuen kan du vælge mellem to menuer: "Start spil" og "Gemte spil".
Du navigerer med højre/venstre på D-pad og trykker A for at vælge et menupunkt.
Du kan bruge tasten B for at komme tilbage til hovedmenuen, hvis du allerede står i en af menuerne: "Start spil" eller "Gemte spil"



## Start Spil

Her kan du starte et nyt spil. Der er tre billeder. Hvis et billede er sort/hvid er der ikke gemt et spil. Hvis det er i farve, er der allerede gemt et spil. Hvis du trykker på førstnævnte, starter spillet. Trykkes der på sidstnævnte, spørger Pixeline, om du er sikker på, at du vil starte en nyt spil, og at dette vil medføre, at det eksisterende bliver slettet. Hvis du trykker igen, slettes spillet, og et nyt startes.
Du bevæger dig mellem billede ved hjælp af højre/venstre på D-pad.



## Gemte spil

Her kan du fortsætte et gemt spil eller starte et nyt i et billede, der ikke er anvendt. Billederne er igen enten sort/hvide (dvs. tomme) eller i farver (hvor der så er gemt et spil). Hvis du trykker på et billede, der ikke er i brug, siger Pixeline, at der ikke er gemt et spil, og om du vil starte et nyt. Trykker du igen, starter spillet. Hvis du trykker på et billede, der allerede er i brug (dvs. i farve), forsættes dette spil.



# Spil spillet

## Om Pixieland

Pixeline er kommet til Pixieland, hvor feerne og gnomerne bor.
Pixeline kan gå rundt og udforske Pixieland. I vest-siden af Pixieland bor gnomerne, og i øst-siden af Pixieland bor feerne. De har ikke snakket sammen i over hundrede år. Du skal hjælpe med at samle ting ind til at holde en fest for gnomerne og feerne. Du skal rundt og besøge gnomerne og feerne i deres huse og snakke med dem. De vil fortælle dig, hvad du skal gøre.

## Sådan styrer du

Du styrer Pixeline op/ned/højre/venstre med D-Pad. Når du ser en dør med en pil over Pixelines hoved, betyder det, at du kan gå ind i et hus. Tryk A for at gå ind i huset. Når Pixeline har været inde i et hus, får hun at vide, at hun skal finde noget ude i Pixieland (eksempelvis en ædelsten, en kat, en korkprop osv.). Den genstand, hun skal finde, er nu synlig i Pixieland, og Pixeline kan samle den op ved, at du trykker A.







Imens Pixeline går rundt i Pixieland, kan du se de genstande, hun har fundet, øverst i skærmen. Hvert felt kan enten:

- Være tomt (Pixeline har ikke samlet genstanden op)
- Indeholde en genstand (Pixeline har samlet genstanden op, og kan derfor spille det tilhørende minigame)
- Indeholde en gul solmønt (Dette indikerer, at Pixeline har vundet det tilhørende minigame).

Der er to andre steder i verdenen, Pixeline kan gå hen (udover de 10 huse) nemlig festpladen og søen. Festpladsen kan hun altid besøge for at se, hvor meget hun har samlet til festen.
Søen (i nederste venstre hjørne af verdenen) kan hun først gå til, når hun har været inde i fiskerens hus, fundet korkproppen og været inde i huset igen. Herefter har hun adgang til søen. Læs om søen under spillet "Fisk" på side 15.

På festpladsen dukker de ting op, som du vinder i de enkelte minigames.
Når alle de små spil er gennemført, starter festen:

Her kan Pixeline hjælpe feerne og gnomerne ved at antænde fyrværkeriet, da de ikke selv tør. Du gør dette ved at rykke op, ned, højre og venstre på D-pad. Hvis du trykker A forlades festpladsen, men Pixeline kan altid gå tilbage.



# Om spillene

På de næste sider kan du læse om alle minispillene, som du finder, når Pixeline går ind i et af husene.

Husk at hvis du taber et spil, kan du altid gå ind i huset igen og prøve en gang til.
Du kan spille alle de gange, du har lyst til.





# Krydderier

**Når Pixeline går ind i huset:**

Hr. Syde har tabt et af sine krydderier og beder Pixeline om hjælp til at finde det. Pixeline skal nu finde en krydderidåse gemt et sted i Pixieland.

**Når Pixeline går ind i huset med krydderidåsen:**

Hr. Syde beder om hjælp til at fange de krydderier, han nu skal bruge. 3 ens krydderibeholdere kommer frem på bordet foran Hr. Syde, og en af dem vender sig om og præsenterer sig, som det Hr. Syde skal bruge.
Krydderibeholderne begynder at fare rundt om hinanden, og du skal nu forsøge at holde øjnene på det krydderi, der blev vist frem.

Når krydderibeholderne er blandet, skal du vælge én af beholderne. Vælges den rigtige, går du videre til næste runde, hvor det bliver lidt sværere. Vælges den forkerte, går Pixeline ud af huset, og du må prøve igen.

**Sådan styrer du:**

Når krydderrierne er blandet, kan du flytte markøren (en hånd) til venstre og højre med D-pad. Når du har valgt den krydderidåse du mener, er den rigtige krydderi, skal du trykke på A.





# Fire på stribe

**Når Pixeline går ind i huset:**

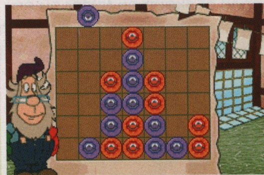
Hr. Trygve mangler sin røde solmønt, Pixeline skal finde den et sted i Pixieland.

**Når Pixeline går ind i huset med den røde solmønt:**

En spilleplade på 7x6 felter vises. Hr. Trygve fortæller Pixeline, at hvis hun kan vinde over ham i et spil 4-på-stribe, så laver han et banner til festen! Pixeline og Trygve placerer skiftevis mønter på spillepladen. Vinderen er den første, der får fire på stribe enten horisontalt, vertikalt og diagonalt. Hvis spillepladen er fyldt op, og der ikke er fundet en vinder, starter spillet forfra.

**Sådan styrer du:**

Vælg den kolonne, du vil smide en mønt i med højre og venstre på D-pad. Tryk på A for at smide en mønt.



# Sortering

**Når Pixeline går ind i huset:**

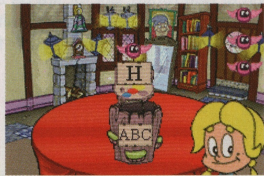
Lampe-gnomens lille lyserøde krudtugle er stukket af. Pixeline skal finde den i Pixieland.

**Når Pixeline går ind i huset med den fundne krudtugle:**

Pixeline skal hjælpe lampe-gnomen med at lave lamper. For at kunne lave lamperne, skal lampe-gnomens tal, bogstaver og farver sorteres ned i de rigtige beholdere.
Fra toppen af skærmen falder nu en blanding af tal, bogstaver og farver. Pixeline skal flytte beholderne så de rigtige ting falder ned i de rigtige beholdere.

**Sådan styrer du:**

Styr beholderne med venstre og højre på D-pad. Sørg for, at den rigtige beholder er i midten.



# Memory



**Når Pixeline går ind i huset:**

Post-feen vil gerne sende invitationer ud til festen, men mangler et frimærke. Pixeline skal finde dette frimærke i Pixieland.

**Når Pixeline går ind i huset med det fundne frimærke:**

Nu skal resten af frimærkerne sorteres. Pixeline skal finde de frimærker, der er ens. 20 frimærker vises på skærmen. De har bagsiden opad, så de ser ens ud. Pixeline kan nu vende frimærkerne parvis for at se forsiden. Du fortsætter, indtil Pixeline har fundet alle frimærke-par og derved har vundet. Pixeline har 30 forsøg til at vende de rigtige par. Bruges alle forsøg, inden alle frimærke-par er fundet, taber Pixeline.

**Sådan styrer du:**

Styr markøren op, ned, venstre og højre med D-pad. Vælg det frimærke, du vil vende, og tryk på A for at vende frimærkets forside op.



# Ædelstenekast

**Når Pixeline går ind i huset:**

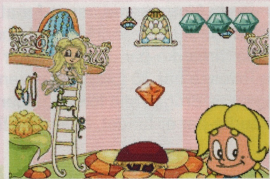
Juvel-feen har tabt en blå ædelsten. Pixeline skal finde den til hende ude i Pixieland.

**Når Pixeline går ind i huset med den blå ædelsten:**

Nu skal Pixeline hjælpe med at samle ædelstene op. Juvel-feen kaster ædelstenene, og Pixeline skal sørge for, at hver ædelsten rammer puden 3 gange. Den 3. gang en ædelsten rammer puden, samles den op og trylles ned til Festpladsen. Du skal samle i alt 20 ædelstene.
Taber du 4 ædelstene, har du tabt spillet.

**Sådan styrer du:**

Styr puden til venstre og højre med D-pad. Hvis du ikke slipper D-pad'en, men skifter retning på puden med det samme, kan du holde en lidt højere fart på puden og dermed bedre fange de vanskelige ædelstene.



# Fyrværkeri



**Når Pixeline går ind i huset:**

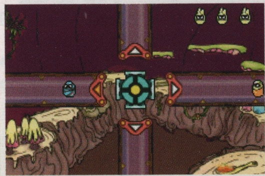
Raket-feen har mistet en blå krudtsten. Pixeline skal finde den til hende ude i Pixieland.

**Når Pixeline går ind i huset med den fundne blå krudtsten:**

Pixeline skal hjælpe med at lave fyrværkeri til festen ved at sørge for, at mindst 10 krudtsten kommer ind i fyrværkerimaskinen. Når pilene på maskinen lyser, skal Pixeline trykke i den retning pilene lyser, så krudtstenen ryger ind i maskinen. Taber man 4 krudtsten inden der er samlet 10 krudtsten ind, får du ikke fyrværkeri til festen.

**Sådan styrer du:**

Når fyrværkerimaskinen lyser op, skal du vælge den rigtige retning med D-pad. Mulighederne er op, ned, venste og højre.



# Følg mig

**Når Pixeline går ind i huset:**

Gnomen, Hr. Brygger Brus, vil gerne lave sodavand til festen, men har mistet sin store isterning. Pixeline skal finde den til hende ude i Pixieland.

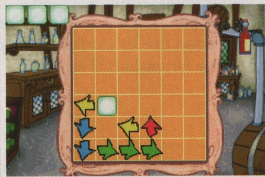
**Når Pixeline går ind i huset med en isterning:**

Sodavandsmaskinen startes ved at tegne den rigtige sti. Brygger Brus tegner først en sti, som Pixeline skal huske, og derefter prøve at tegne efter.
Når stien er tegnet korrekt en gang, tegnes en ny sti, som er lidt længere.
Når alle stierne er tegnet, er der lavet nok dejlig kold sodavand til festen. Hvor meget sodavand du har samlet, kan du se på flasken i højre side.

Du må kun tegne en forkert sti 3 gange. Dette er repræsenteret ved de tre isterninger i øverste venstre hjørne.

**Sådan styrer du:**

Når Brygger Brus har vist dig den rigtige sti, skal du bruge venstre, højre, op og ned på D-pad til at tegne den sti efter, der lige er blevet vist af Brygger Brus.





# Fisk

**Når Pixeline går ind i huset:**

Krabbe-gnomen vil gerne servere fisk til festen. Pixeline skal finde gnomens rød-hvide korkprop i Pixieland.

**Når Pixeline går ind i huset med den fundne korkprop:**

Pixeline får at vide, at hun nu skal fange 10 fisk nede ved søen og komme tilbage med dem. Herefter går hun ud af huset og skal så gå ned til søen med broen.

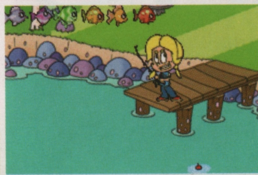


**Når Pixeline går ned til søen:**

Pixeline fanger fisk ved at bevæge korkproppen hen over fiskene. Når hun rammer en fisk, fanges den automatisk. Når Pixeline har fanget 10 fisk, er spillet gennemført, og hun skal nu gå tilbage til Krabbe-gnomens hus, hvor hun kan bytte de 10 fisk til tallerkener.

**Sådan styrer du:**

Styr fiskekrogen med op, ned, venstre og højre på D-pad.



# Noder

**Når Pixeline går ind i huset:**

Musik-feens blå Sangfisk er blevet væk. Pixeline skal finde den i Pixieland.

**Når Pixeline går ind i huset med den fundne Sangfisk:**

Pixeline får at vide, at hun skal finde 10 noder, som er tabt udenfor i verdenen. Sangfeen skal bruge disse, før hun kan lave en festsang. Herefter går Pixeline ud af huset.

**Når Pixeline går rundt i verdenen:**

10 noder er spredt rundt omkring – Pixeline skal finde og samle alle 10 noder op. Når hun har fundet alle noder, skal hun gå tilbage til Musik-feens hus, hvorefter en festsang vil blive lavet færdig til festen.

**Sådan styrer du:**

Brug op, ned, venstre og højre på D-Pad til at styre Pixeline rundt i Pixieland.





# Designerfeen

**Når Pixeline går ind i huset:**

Design-feen siger, at der er rotter i kælderen! Pixeline skal nu finde Design-feens blå kat i Pixieland.

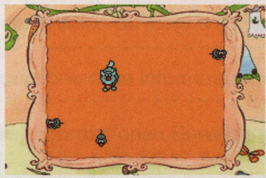
**Når Pixeline går ind i huset med den fundne kat:**

Pixeline skal hjælpe katten med at fange rotterne, så Design-feen kan komme i gang med at lave tøj og kostumer til festen. Rotterne løber rundt, og katten er lidt doven, så du skal styre katten rundt og ramme rotterne, for at fange dem. Der er 6 runder. Første runde er der 1 rotte, i anden runde er der 2 rotter og så videre, indtil runde 6, hvor der er seks rotter.

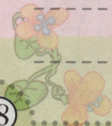
Når alle rotterne er fanget, bliver de sluppet fri udenfor, og spillet er spillet gennemført.

**Sådan styrer du:**

Brug op, ned, venstre, højre på D-Pad til at styre katten rundt.



# Noter



## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:












**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LANGAGE CHOQUANT


DISCRIMINATION
DISCRIMINATION


DRUGS
DROGUE


GAMBLING
JEUX D'ARGENT


FEAR
EPOUVANTE


SEXUAL CONTENT
CONTENU SEXUEL


VIOLENCE
VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

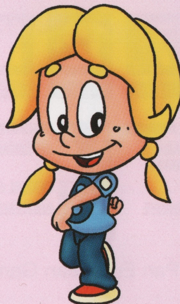
Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

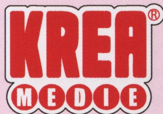
Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

**http://www.pegi.info**






KREA Medie • Glarmestervej 16 • 8600 Silkeborg